KONAMI

遊び方

KDS-F2

コナミック スポーツ イン ソウル



任天堂 ファミリー コンピュータ™

このたびはコナミの「コナミックスポーツ イン ソウル」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。

ご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

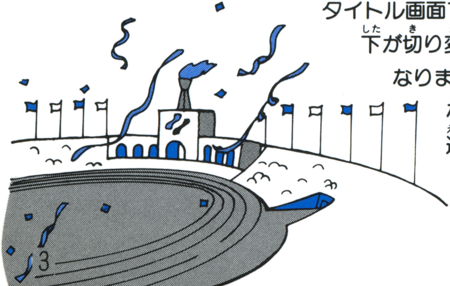
コナミック スポーツ イン ソウル

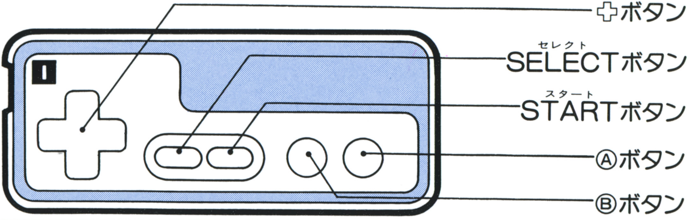
もくじ

モードの説明 …… P 3
各競技の紹介
1.フェンシング …… P12
2.三段跳び …… P15
3.100m自由型 …… P17
4.高飛び込み …… P20
5.クレー射撃 …… P23
6.ハンマー投げ …… P25
7.テコンドー …… P27
8.棒高跳び …… P30
9.カヌー …… P32
10.アーチェリー …… P36
11.障害 …… P38
12.鉄棒 …… P40
13.ハンググライダー …… P43
14.アームレスリング …… P45

モードの説明

このゲームは3つのMODEが選べ、それぞれ違った楽しみ方ができます。タイトル画面でSTARTボタンを押すと画面下が切り変わり、MODEセレクト表示になります。3つのMODEの中から好きなMODEを✚ボタン（上下）で選んでⒶボタンで決定します。





外部ジョイスティックは使用できません。

TRAINING MODE

12種目の中から好きな競技を自由に選んでトレーニングできるMODEです。

①"1 PLAYER""2 PLAYERS"を✚ボタン(上下)で選んでⒶボタンで決定します。

②12種目の中から好きな競技を✚ボタンで選んでⒶボタンで決定します。
各競技(決められたQUALIFY)をクリアすると次の競技に順次進めます。

OLYMPIC MODE



予選（1日～4日目）と決勝（5日～8日目）に分かれて行ない、予選・決勝とも1日に3種目を行います。予選では、その日の3種目が終わった時点で3種目共クリアできなかった時に、また決勝では、1種目が終わった時点で、クリアできなかった時に、GAME OVERとなります。

①“START”“CONTINUE”を✙ボタン（上下）で選んでⒶボタンで決定します。

STARTを選んだ場合

②10ケ国の中から好きな国を✙ボタンで選んでⒶボタンで決定します。

CONTINUEを選んだ場合

②“PASSWORD”入力画面になります。

③オープニングデモがはじまります。Ⓐボタンでパスできます。

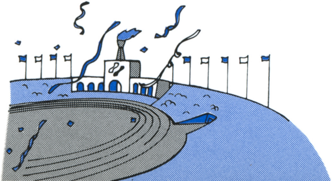
④選手紹介デモがはじまります。Ⓐボタンでパスできます。3競技を1日として行い、全てをクリアしないと次の日に進めません。(予選時)

③✚ボタンで文字を選んでⒶボタンで打ち込んでいきます。Ⓑボタンでキャンセル(とり消す)することができます。

④打ち込み終わると✚ボタンで"ENDに合わせⒶボタンで決定します。競技を終えた次の日の最初の種目から始めることができます。

CONTINUE

1日の競技をクリアするとPASSWORDが表示され、それを覚えておくと一たんゲームを終えても、CONTINUEでゲームを終えた次の日の種目から始めることができます。





EXHIBITION EVENTS

1日の競技を終了すると、EXHIBITION EVENTSとして「HANG GLIDING」と「ARM WRESTLING」の2種目をプレイする事ができます。

①競技結果表示後、Ⓐボタンを押すとEXHIBITION選択画面が表示されます。

②「HANG GLIDING」「ARM WRESTLING」又は「NEXT EVENT」（次の日の競技）を✚ボタン（上下）で選びⒶボタンで決定します。

VERSUS MODE

２人同時プレイの対戦が楽しめるMODEです。
3種目の中から好きな種目を✣ボタン（上下）で選んでⒶボタンで決定します。
選んだ競技種目を始めることができます。



各競技の紹介

1. FENCING（フェンシング）

試合時間（6分間）の中で先に5本トゥシュ（突く）した方が勝ちとなります。

場外に出ると相手側に1本取られます。時間内に終わらなかった場合は、本数の多い方が勝ちとなり、同点で試合時間が終了した時は、延長となり時間無制限で先に1本とった方が勝ちとなります。

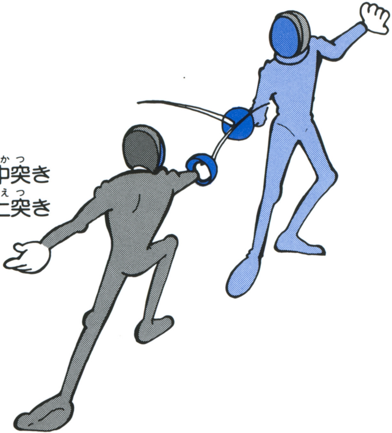
操作方法

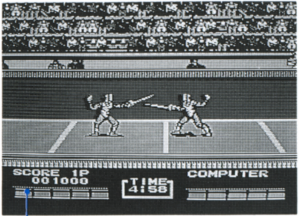
○ 攻撃時

Ⓐボタン……………………………中突き

✚ボタン（上）＋Ⓐボタン……上突き

✚ボタン（下）＋Ⓐボタン……下突き





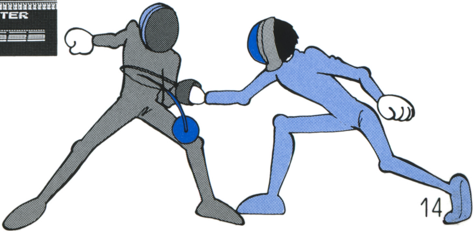
トゥシュ回数(かいすう)

○守備時(しゅびじ)

Ⓑボタン

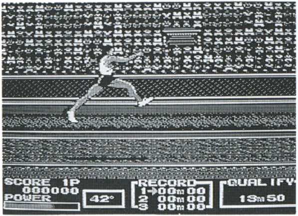
○プレイヤーの移動(いどう)

✚ボタン（左右(さゆう)）



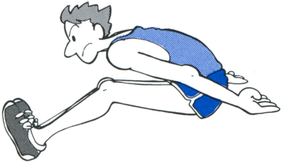
2. TRIPLE JUMP（三段跳び）

三段跳びは全3回までトライできます。プレイヤーはⒶボタンの連打で助走のパワーを上げ、踏み切りラインの所で1回目のジャンプ（ホップ）をします。この時Ⓑボタンの押している長さによって角度が変わります。続いてステップ、ジャンプと跳びますが、Ⓑボタンを押すタイミングが遅いとファウルとなります。踏み切りラインを越えてから跳ぶと当然ファウルとなります。



操作方法

○Ⓐボタン（連打）…助走に使用。
○Ⓑボタン…………ジャンプに使用。
（押す時間が長い程、
角度が大きくなる。）
QUALIFY：
跳んだ距離





3. FREESTYLE SWIMMING（100m自由型）

100mをいかに速く泳ぐか（タイム）を競うものです。
この競技の注意点はスタイルの選び方とスタートのタイミング、そして息継ぎです。
スタイルについて、クロールはバタフライに比べて速く泳げませんが、その分酸素（OXYGENメーター）の減り方も遅くなります。
どちらのスタイル（クロール又はバタフライ）を選んでも酸素を補給する為に息継ぎをしなければなりませんが、息継ぎをするとスピードが落ちます。

スタート時に4回目にフライングすると失格となります。
（"TRAINING MODE" で "2 PLAYERS" を選ぶと、2人同時プレイとなります。）

操作方法

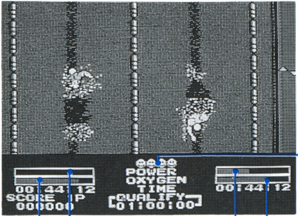
○スタート（飛び込み）

この時に泳ぐスタイルを決定します。

Ⓐボタン……………………………クロールでスタート

✚ボタン（下）＋Ⓐボタン…
　バタフライでスタート





QUALIFY：泳いだタイム

○スタート後

Ⓐボタン（連打）……泳ぐ

Ⓑボタン………………息継ぎ

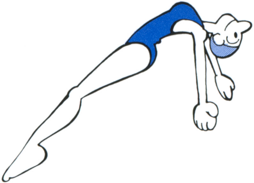
※ターンは自動的に行います。

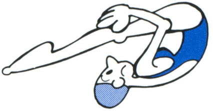


4. HIGH DIVE（高飛び込み）

飛んでいる間に演技し、点数を競います。
演技は4回行い、得点は次の2項目によって採点されます。まず1つは、入水時の姿勢（垂直に近い程、高得点）、2つ目は技の回転数（回転が多い程、高得点）です。回転数はⒶ又はⒷボタンの連打により増えていきます。入水時は、✚ボタン（上下）を使用することによって成功率が上がります。
得点は4人の審判の中での最高点（＋ボーナス点〈0～0.1〉）が実際の得点になります。

操作方法



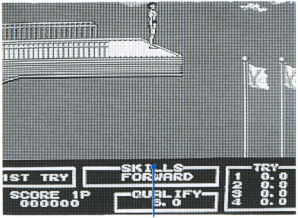


○飛び込む前

Ⓐボタン…スタイルの選択

- ○FORWADE（前飛び込み）
- ○BACK（後ろ飛び込み）
- ○REVERSE（前逆飛び込み）
- ○TWIST（ひねり飛び込み）
- ○HANDSTAND（逆立ち飛び込み）

Ⓑボタン…飛び込み



技



○ 空中時

✚ボタン(上又は下)+Ⓐ又はⒷボタン

……伸型（伸身）

✚ボタン(右)+Ⓐ又はⒷボタン

…………えび型

✚ボタン(左)+Ⓐ又はⒷボタン

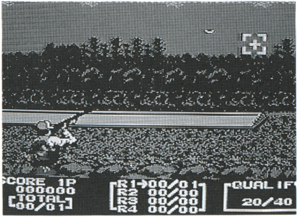
……………抱型

QUALIFY：演技した得点

5. CLAY PIGEON SHOOTING（クレー射撃）

1ラウンドに10クレーを4ラウンド行い、どれだけ多く、撃ち落とすかを競います。弾は、1つのクレーに対して2発まで撃つことができます。





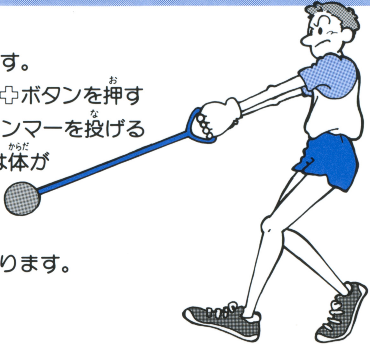
操作方法

Ⓑボタン……クレー発射の合図
Ⓐボタン……射撃
✚ボタン……照準を移動

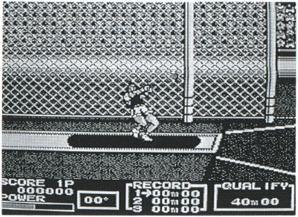
※まずⒷボタンを押して、クレーが発射され、✚ボタンで照準を合わせてⒶボタンで撃ちます。

QUALIFY：全40クレイに対して何発命中したか

6. HAMMER THROW（ハンマー投げ）



ハンマーを投げた距離を競います。
3回までトライでき、回転力は、✚ボタンを押す
はやさによって上下します。ハンマーを投げる
（Ⓐボタンを押す）タイミングは体が
光りはじめた時です。
ハンマーを投げた後、Ⓐボタン
の押す長さによって角度が変わります。



操作方法

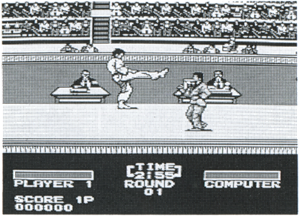
✥ボタン……時計と反対方向に上、左、下、右、上…と回すように押していくことによりプレイヤーを回転。

Ⓐボタン……投げる。

QUALIFY：投げたハンマーの飛距離

7. TAEKWONDO（テコンドー）

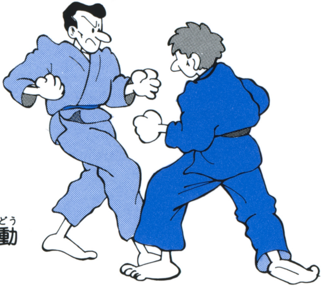
3ラウンド(1ラウンド＝3分間)中でパンチ、キックを用いて、相手をKOさせると勝ちです。
勝敗は、選手のパワーメーターが無くなった場合、10カウント以内に起き上がれなかった場合につきます。3ラウンド中にどちらもKOしなかった時は判定となり、その時のパワーメーターの多い方が勝ちとなります。


TIME
2:55
ROUND
01
PLAYER 1
COMPUTER
SCORE 1P
000000

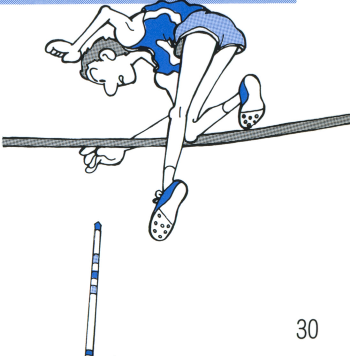


操作方法

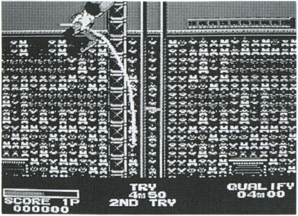
Ⓐボタン……………………………パンチ
Ⓑボタン……………………………中キック
✚ボタン（上）＋Ⓑボタン……上キック
✚ボタン（下）＋Ⓑボタン……回し蹴り
✚ボタン（上）…………………ジャンプ
✚ボタン（下）…………………しゃがむ
✚ボタン（左右）………………左右へ移動



8. POLE VAULT（棒高跳び）



跳ぶバーの高さを競います。１つの高さにつき、３回ファールするとそれ以上トライすることができません。
バーをクリアすると順にバーが高くなっていきます。
踏み切り時にポール受けをはずれているとファウルになります。棒をはなす時にⒶボタンを連打すると成功率が高くなります。



操作方法

○助走前（1回目のみ）

Ⓐボタン……初めのバーの高さを✚ボタン（上下）で動かしⒶボタンで決定。

Ⓑボタン……踏み切り、（Ⓑボタンをはなすと、選手が棒をはなす。）

Ⓐボタン（連打）……走る。

QUALIFY：クリアしたバーの高さ

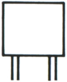
9. CANOEING（カヌー）



全16ゲートを速く番号順に通過し、スタートからゴールまでを競うものです。タイムとゲートの不通過数によって得点が決まります。
ゲートの種類は3種類で番号の横にある表示ゲートによって区別されます。

ゲートの種類

○ フォワードゲート



普通に通過するゲート。

○ ループゲート

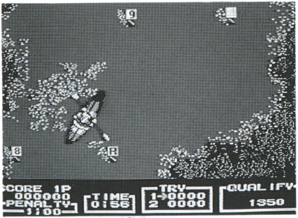


下流から上流へ向って通過するゲート。

○ リバースゲート



後ろ向きに通過するゲート。



操作方法

Ⓐボタン（連打）…………前進

Ⓑボタン（連打）…………後退

✚ボタン（右、連打）……右回転

✚ボタン（左、連打）……左回転



※終了すると結果が表示されます。



Ⓐボタンで次に進めます。

QUALIFY：タイムとゲートのクリアから算出した得点

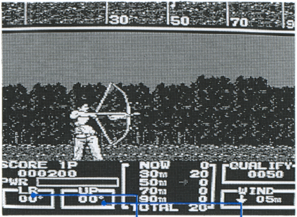
10. ARCHERY（アーチェリー）

30メートル、50メートル、70メートル、90メートルの4つの的にそれぞれ矢を射て合計得点を競います。
風によって矢の飛び方が影響を受けます。



風向き

→……追い風
←……向い風
↑……右から左への風
↓……左から右への風



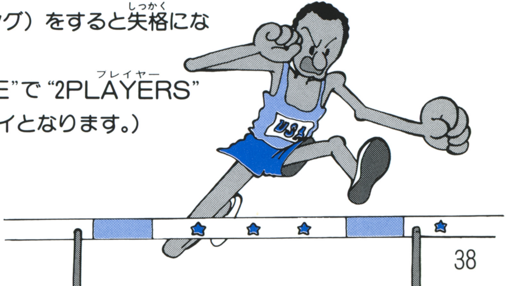
操作方法

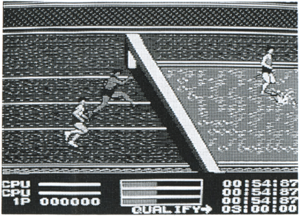
Ⓐボタン………………かまえる。
Ⓐボタン（連打）……射るときのパワーを上げる。
Ⓑボタン………………射る。
✚ボタン………………矢を射る方向、角度を変える。（左右上向の角度）

QUALIFY：的に命中した時の得点の合計

11. HURDLES（障害）

スタートからゴールまでのタイムを競います。
4回ファウル（フライング）をすると失格になります。
（"TRAINING MODE"で"2PLAYERS"を選ぶと2人同時プレイとなります。）

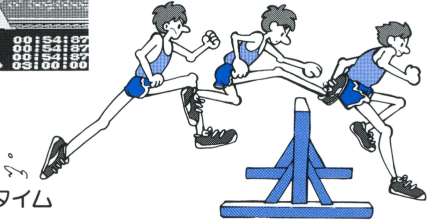




操作方法

Ⓐボタン（連打）……走る

Ⓑボタン………………ジャンプ



QUALIFY：走ったタイム

12. HORIZONTAL BAR（鉄棒）



演技によって得点を競います。
技の種類は、ひねり（2種類）、シュタルダー、倒立、とび越しと、4つのフィニッシュ技があります。
フィニッシュは回転している方向によって異なります。

技の種類

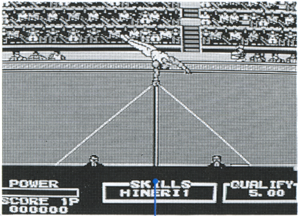
HINERI 1　：180°ひねりを伴なう前方車輪。

HINERI 2　：ひねりを伴なう前振り上がり。

TOBI　：脚前挙姿勢でのとび越し。

SYUTA　：シュタルダー（後方開脚浮腰支持回転倒立）

TOURITU　：蹴上がりからの倒立。



技

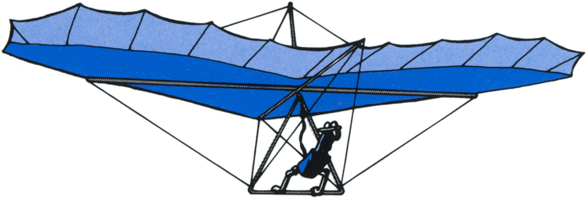
操作方法

Ⓐボタン（連打）……回転を上げる。
（同時に技の種類が変っていく。）
Ⓑボタン………………技を実行。

QUALIFY：演技した得点

13. HANG GLIDING（ハンググライダー）

目的の着陸位置へ、より早く正確に着陸することを競うゲームです。
風向、風速等、飛行に影響する要素があります。
飛行中に無理な動きをすると失速してしまいます。





操作方法

Ⓐボタン………………助走

（※離陸後は押すと減速する）

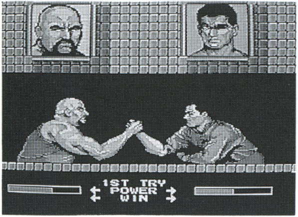
Ⓑボタン………………離陸

✚ボタン（上下）……上昇、下降

✚ボタン（左右）……右旋回、左旋回

（※右上、左下等も可能）

14. ARM WRESTLING（アームレスリング）



3本勝負で2本取った方が勝ちです。

操作方法

ゴングが鳴ってから
Ⓐボタン（連打）



使用上の注意

- 精密機器です。強いショック、極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。また、分解は絶対にしないでください。
- 故障の原因となりますから、端子部に触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
- エキスパンドコネクタ内（端子部）へ指や金属片を入れないでください。故障の原因となります。
- 落丁、乱丁を除き、この「遊び方」の再発行はいたしません。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL. 06-334-0335(代)
〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL. 011-232-3778(代)
〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL. 092-715-2367(代)

コナミ・テレフォンサービス

【北海道地区】札幌 011(851)3000
【東北地区】青森 0177(22)5731
秋田 0188(24)7000
【関東地区】東京 03(262)9110
【北陸地区】新潟 025(229)1141
【関西地区】大阪 06(334)0399
【四国地区】松山 0899(33)3399
【九州地区】福岡 092(715)8200
大牟田 0944(55)4444
鹿児島 0944(72)0606